

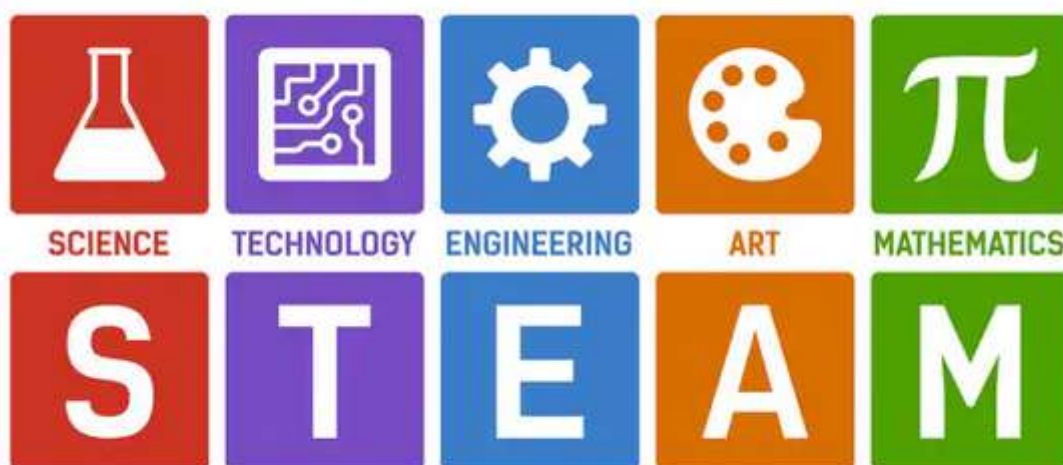


# ISTITUTO COMPRENSIVO

"FALCONE BORSELLINO"

FAVARA

CURRICOLO VERTICALE



## CURRICOLO VERTICALE DELLE COMPETENZE DIGITALI

La scuola di oggi si confronta con scenari molto più complessi rispetto a qualche decina di anni fa.

Gli alunni di oggi, i cosiddetti "nativi digitali" sono immersi nel paesaggio tecnologico-informatico, padroneggiano con disinvoltura abilità e procedure, ma hanno un estremo bisogno di acquisire competenza, cioè di maturare capacità di utilizzo autonomo e responsabile dei mezzi e degli strumenti che hanno a disposizione, per un uso strategico degli stessi, per risolvere problemi nel rispetto di sé e degli altri, per riconoscere ed evitare i possibili rischi, senza, nel contempo, arrecare danno ad altri. Non si può prescindere ormai dall'ampia diffusione della tecnologia e dei dispositivi digitali, e proprio per questo motivo non si può rinunciare a diffondere "un'educazione digitale" che rilanci il ruolo attivo e responsabile degli utenti e sviluppi attenzione e consapevolezza relativamente ai possibili pericoli presenti in rete. Per i docenti, impegnati in questa rivoluzione tecnologica, si tratta di sperimentare una didattica integrata e innovativa che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l'uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l'aspetto dell'inclusione di ciascun alunno.

La competenza digitale è una delle otto Competenze Chiave per l'apprendimento permanente individuate **dal Parlamento Europeo nelle "Raccomandazioni" del 2006** e viene definita come "la capacità di padroneggiare le nuove tecnologie, utilizzandole con autonomia, spirito critico e senso di responsabilità, nel rispetto degli altri e sapendone prevenire ed evitare i pericoli".

Le competenze digitali assumono una duplice funzione nell'insegnamento: da un lato ha un ruolo culturale e formativo di base sul piano scientifico accompagnando la matematica e le altre scienze, **STEM**, così come declinato dalla **RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO del 22 maggio 2018** relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, dalle **Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2012, dai Nuovi Scenari del 2018** e dall'altro quello di strumento trasversale a tutti i campi di esperienza e alle discipline in un'ottica di verticalità in quanto favorisce lo sviluppo logico del pensiero, un approccio curioso di fronte alla realtà e la capacità di provare a risolvere i problemi o di ripartire dagli errori o dagli ostacoli incontrati nei processi formativi.

Questo vale per ogni ordine e grado di scuola, ecco dunque la necessità di poter innestare anche lo sviluppo del **Pensiero Computazionale**, così come previsto **dal PNSD**, in un Curricolo verticale rivolto a insegnanti e studenti delle scuole di ogni ordine e grado.

La crescente esigenza di rafforzamento e di continuità delle competenze digitali evidenzia la necessità di concepire il curricolo digitale come un percorso verticale che, nei tre ordini di scuola, permetta agli alunni di sviluppare competenze digitali interdisciplinari di facile replicabilità, utilizzo e applicazione su più fronti, muovendo dalle cinque aree di competenza fondamentali individuate nel documento **DigComp 2.1 formulato dall'European Commission's Joint Research Centre1:**

- Alfabetizzazione su informazioni e dati
- Comunicazione e collaborazione
- Creazione di contenuti digitali
- Sicurezza
- Problem solving.

AREE DI COMPETENZA	DESCRITTORI DI COMPETENZA	PAROLE CHIAVE/ VOCABOLARIO DIGITALE
<p>Dal “<b>Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei</b>” (Framework EQF sulle DIGICOMP)</p> <p>INFORMAZIONE</p> <p>COMUNICAZIONE</p> <p>CREAZIONE DI CONTENUTI</p> <p>SICUREZZA</p> <p>PROBLEM-SOLVING</p>	<p>- <b>L'alunno</b> identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali.</p> <p>- <b>L'alunno</b> comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti online, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti.</p> <p>- <b>L'alunno</b> crea e modifica contenuti (da elaborazione, testi a immagini e video); integra e rielabora conoscenze, produce espressioni creative, conosce ed applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</p> <p>- <b>L'alunno</b> riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</p> <p>- <b>L'alunno</b> utilizza gli strumenti digitali per identificare e risolvere piccoli problemi tecnici, contribuisce alla creazione di conoscenza, produce risultati creativi ed innovativi, supporta gli altri nello sviluppo delle competenze digitali.</p>	<p>ACCOUNT  ADESCAMENTO  APP  BLOG  CHAT  CYBERBULLISMO  CITAZIONE  CLASSE VIRTUALE  CLOUD  CODE.ORG  COPYRIGHT  DIRITTO D'AUTORE  DOWNLOAD  DROPBOX  E.BOOK  EMAIL  EMOJI  FAKE  FAQ  FOGLIO DI CALCOLO  FORUM  GOOGLE SUITE FOR EDUCATION  INTERNAUTI  INTERNET  IPERTESTO  LICENZA D'USO  LIKE  LIM  LINK  MOTORE DI RICERCA  MOVIE MAKER  NETIQUETTE  NICKNAME  OPEN OFFICE  PADLET  PAINT  PASSWORD  PC  PHISHING  PIATTAFORMA  PLAGIO  PRIVACY  QR CODE  SCANNER  SCRATCH  SITO INTERNET  SITO ISTITUZIONALE  SMARTPHONE  SOCIAL NETWORK  SPAM  TABLET  TOOLS  TUTORIAL  URL  WEBCAM  WORD LIST  YOUTUBE</p>

TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DI CIASCUN SEGMENTO DI SCUOLA		
SCUOLA DELL'INFANZIA	SCUOLA PRIMARIA	SCUOLA SECONDARIA DI 1°GRADO
<p>-Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spaziotemporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.</p>	<p>-Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie.</li> <li>- Usare il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni.</li> <li>- Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</li> </ul>	<p>-Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.</li> <li>- Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni.</li> <li>-Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</li> </ul>
Segmento di scuola	Obiettivi di apprendimento	Contenuti e attività
SCUOLA DELL'INFANZIA	<p><b>5 anni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e/o le loro funzioni.</li> <li>-Prendere visione di lettere e forme di scrittura attraverso il computer.</li> <li>-Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli.</li> <li>-Visionare immagini, opere artistiche, documentari.</li> <li>-Utilizzare in modo guidato il computer.</li> <li>-Eseguire semplici giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico con la guida e le istruzioni dell'insegnante.</li> <li>-Usare semplici procedure di ricerca di informazioni con l'aiuto dell'insegnante.</li> </ul>	<p>Gli elementi principali del computer: mouse, tastiera e schermo.</p> <p>Modalità per individuare ed aprire icone.</p> <p>Modalità di utilizzo della tastiera (tasti direzionali).</p> <p>Conoscenza di simboli, lettere e numeri sulla tastiera.</p> <p>Modalità di utilizzo di software didattici.</p> <p>Modalità di utilizzo del computer per attività, giochi didattici, elaborazioni grafiche.</p>
SCUOLA PRIMARIA	<p><b>Classe 1<sup>^</sup></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Accendere e spegnere il</li> </ul>	Il PC, la LIM e loro principali

	<p>computer e la Lim.          -Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni(monitor, tastiera, CPU,mouse).          -Saper utilizzare semplici programmi di giochi didattici interattivi.          -Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con programma di videoscrittura.          -Utilizzare correttamente il mouse e/o il touchpad. Utilizzare la tastiera.          -Comprendere semplici istruzioni e procedure.</p>	<p>componenti e funzioni.          Giochi didattici interattivi.          Percorsi e giochi di esplorazione dell'ambiente.          Attività di coding on line e unplugged.          Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi.</p>
	<p>-----  <b>Classe 2^</b>          -Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.          -Utilizzare il mouse/touchpad per dare alcuni semplici comandi al computer.          -Usare i principali comandi della tastiera.          -Aprire e chiudere un file.          -Aprire e chiudere un'applicazione.          -Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.          -Usare software didattici con la guida dell'insegnante.          -Eeguire semplici algoritmi per sviluppare il pensiero computazionale.</p>	<p>-----          Produzione di un file su un foglio di scrittura.          Utilizzo di alcuni comandi della tastiera.          Giochi didattici interattivi.          Percorsi e giochi di esplorazione dell'ambiente.          Attività di coding on line e unplugged.          Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi.          Visione di immagini e video sugli argomenti trattati.</p>
	<p>-----  <b>Classe 3^</b>          -Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.          -Utilizzare il mouse/touchpad e tastiera.          -Creare un file e salvarlo.          -Aprire e chiudere un file.          -Creare una cartella personale.          -Salvare con nome in una cartella.          -Aprire e chiudere</p>	<p>-----          Conoscenza di alcune funzioni del PC per la produzione di file e la creazione di una cartella.          Primi elementi di formattazione.          Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi.          Fruizione di immagini e video sugli argomenti trattati.          Storie e/o testi, ricerche,</p>

	<p>un'applicazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo)per scrivere brevi testi.</li> <li>-Usare software didattici interattivi.</li> <li>-Eseguire ricerche, on line, guidate.</li> <li>-Eseguire percorsi tecnologici di coding.</li> </ul> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p><b>Classe 4<sup>^</sup></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare programmi di videoscrittura per elaborare semplici testi:usare corsivo, grassetto e sottolineatura;colorare un testo;usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo;usare la formattazione del paragrafo;inserire elenchi puntati.</li> <li>-Usare software e piattaforme a scopo didattico.</li> <li>-Eseguire ricerche, on line, guidate.</li> <li>-Sapere cos'è e a cosa serve un foglio di calcolo( raccolta di dati, calcoli, operazioni matematiche, grafici, costruzione di modelli di pixel art....)</li> <li>-Conoscere PowerPoint e le sue funzioni principali.</li> <li>-Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.</li> <li>-Utilizzare la rete ed il web in maniera consapevole e nel rispetto delle regole di netiquette e della legge.</li> <li>-Conoscere e saper definire gli elementi basilari del pensiero computazionale(istruzioni, sequenze, procedura....)</li> <li>-Saper utilizzare le conoscenze possedute nei</li> </ul>	<p>costruzione di pagine a più mani(scrittura collaborativa e creativa).</p> <p>App per coding e percorsi unplugged.</p> <hr style="border-top: 1px dashed black;"/> <p>Produzione di file e formattazione.</p> <p>Creazione di cartelle.</p> <p>Storie e/o testi, ricerche, costruzione di pagine a più mani(scrittura collaborativa e creativa).</p> <p>Uso di un foglio di calcolo.</p> <p>Presentazioni multimediali.</p> <p>Schemi, tabelle e grafici.</p> <p>Mappe concettuali.</p> <p>Fruizione di immagini e video sugli argomenti trattati.</p> <p>App per coding e percorsi unplugged.</p> <p>Confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali.</p> <p>Conoscenza dei rischi nell'utilizzo della rete internet e dei relativi comportamenti preventivi.</p> <p>Cura dei dispositivi digitali a disposizione.</p>
--	---	---

	<p>diversi ambiti disciplinari per realizzare progetti STEM, STEAM,STREAM.</p> <p>-Avere cura dei dispositivi digitali a disposizione.</p> <p>-----</p> <p><b>Classe 5<sup>^</sup></b></p> <p>-Usare programmi di videoscrittura:inserire bordi e sfondi; utilizzare la barra del disegno;inserire WordArt e Clipart.</p> <p>-Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale.</p> <p>-Inserire tabelle</p> <p>-Usare software e piattaforme digitali a scopo didattico.</p> <p>-Gestire righe e colonne di Excel.</p> <p>-Utilizzare PowerPoint per realizzare una presentazione.</p> <p>-Creare un ipertesto.</p> <p>-Navigare in Internet, attraverso un browser, in alcuni siti selezionati.</p> <p>-Conoscere i più comuni motori di ricerca.</p> <p>-Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione (email...), ricerca e svago.</p> <p>-Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche.</p> <p>-Utilizzare la rete ed il web in maniera consapevole e nel rispetto delle regole di netiquette e della legge.</p> <p>-Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso semplici attività di coding.</p> <p>-Saper utilizzare le conoscenze possedute nei diversi ambiti disciplinari per realizzare progetti STEM, STEAM,STREAM.</p> <p>-Avere cura dei dispositivi digitali a disposizione.</p>	<p>-----</p> <p>Produzione di file e formattazione.</p> <p>Creazione di cartelle.</p> <p>Storie e/o testi, ricerche, costruzione di pagine a più mani(scrittura collaborativa e creativa).</p> <p>Uso di un foglio di calcolo.</p> <p>Presentazioni multimediali.</p> <p>Schemi, tabelle e grafici.</p> <p>Mappe concettuali.</p> <p>Fruizione di immagini e video sugli argomenti trattati.</p> <p>App per coding e percorsi unplugged.</p> <p>Confronto delle informazioni reperite in rete con altre fonti documentali.</p> <p>Conoscenza dei rischi nell'utilizzo della rete internet e dei relativi comportamenti preventivi.</p> <p>Analisi delle fake news.</p> <p>Visione di campagne online della Polizia postale e discussione su licenze e diritti di utilizzo(copyright, citazione, libertà di stampa,privacy e protezione dei dati personali).</p> <p>Cura dei dispositivi digitali a disposizione.</p>
<b>SCUOLA SECONDARIA DI</b>	<b>Classe 1<sup>^</sup></b>	

<p><b>1°GRADO</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Scrivere, formattare, revisionare e archiviare, in modo autonomo, testi scritti con il computer.</li> <li>- Salvare i documenti anche su memoria rimovibile.</li> <li>- Creare diapositive digitali inserendo immagini, audio, video.</li> <li>- Manipolare e modificare testi prodotti, inserendo elementi grafici.</li> <li>- Conoscere l'uso della LIM e le sue principali funzionalità.</li> <li>- Utilizzare i dizionari digitali.</li> <li>- Elaborare e costruire semplici tabelle di dati e grafici con la supervisione dell'insegnante.</li> <li>- Usare software di geometria.</li> <li>- Introdurre il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding.</li> <li>- Accedere e consultare il registro elettronico della scuola, download e upload di documenti/file.</li> <li>- Conoscere le procedure per la produzione di testi presentazione e utilizzo dei fogli di calcolo.</li> <li>- Utilizzare software videomaker, elaborazione testi, suoni, immagini e disegno tecnico.</li> <li>- Scrivere sequenze di comandi per inventare una storia o un gioco.</li> <li>- Utilizzare internet e i motori di ricerca per ricercare informazioni, facendo riferimento ad una lista di fonti fornita dall'insegnante.</li> <li>- Saper accedere all'e-book dei libri di testo per visionare contenuti digitali e test on line.</li> <li>- Proteggere i dispositivi.</li> <li>- Proteggere i dati personali e la privacy.</li> </ul>	<p>Utilizzo di applicazioni tecnologiche più comuni e relative modalità di funzionamento.</p> <p>Utilizzo di dispositivi informatici di input e output.</p> <p>Utilizzo del sistema operativo, software e app (residenti e/o in cloud), con particolare riferimento ai prodotti anche Open source.</p> <p>Procedure per la produzione e l'elaborazione di testi, dati, immagini e prodotti multimediali.</p> <p>Produzione di artefatti digitali (di livelli di complessità commisurati al livello scolastico), utilizzando i programmi e le modalità operative ritenute più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.</p> <p>Procedure per l'utilizzo della rete Internet per la ricerca di informazioni (motori di ricerca, cloud, e-mail, chat, social network, sistemi di comunicazione mobile, download...).</p> <p>Consapevolezza e rispetto delle norme che regolano l'utilizzo corretto dei sistemi di comunicazione di massa.</p> <p>Riconoscimento di contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, fake news).</p> <p>Procedure per gestire i propri account in funzione della sicurezza (virus e antivirus) e della privacy (password);</p> <p>Programmi per il coding e la robotica.</p> <p>Cura dei dispositivi a disposizione.</p>
-----------------------	--	---



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, fake news)</li> <li>- Conoscere il significato e l'importanza del rispetto del copyright.</li> </ul> <hr/> <p><b>Classe 2^</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere le procedure per la produzione di testi, presentazione e utilizzo dei fogli di calcolo.</li> <li>- Creare presentazioni inserendo immagini, audio, video e link.</li> <li>- Realizzare mappe concettuali, quiz.</li> <li>- Utilizzare i dizionari digitali.</li> <li>- Utilizzare il foglio di calcolo per costruire tabelle, grafici di vario tipo.</li> <li>- Utilizzare programma per la realizzazione di video.</li> <li>- Usare software di geometria.</li> <li>- Fruire di video e documentari didattici in rete con la supervisione del docente.</li> <li>- Conoscere il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding.</li> <li>- Proteggere i dispositivi.</li> <li>- Proteggere i dati personali e la privacy.</li> <li>- Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche facendo riferimento ad una lista fornita dall'insegnante.</li> <li>- Accedere e consultare il registro elettronico della scuola, download e upload di documenti/ file.</li> <li>- Accedere a classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Gsuite.</li> <li>- Utilizzare la posta</li> </ul>	<hr/> <p>Utilizzo di applicazioni tecnologiche più comuni e relative modalità di funzionamento.</p> <p>Utilizzo di dispositivi informatici di input e output.</p> <p>Utilizzo del sistema operativo, software e app (residenti e/o in cloud), con particolare riferimento ai prodotti anche Open source.</p> <p>Procedure per la produzione e l'elaborazione di testi, dati, immagini e prodotti multimediali.</p> <p>Produzione di artefatti digitali (di livelli di complessità commisurati al livello scolastico), utilizzando i programmi e le modalità operative ritenute più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.</p> <p>Procedure per l'utilizzo della rete Internet per la ricerca di informazioni (motori di ricerca, cloud, e-mail, chat, social network, sistemi di comunicazione mobile, download...).</p> <p>Programmi per il coding e la robotica.</p> <p>Cura dei dispositivi a disposizione.</p> <p>Ambiente Gsuite e sue funzioni.</p> <p>Gestione della posta elettronica.</p> <p>Consapevolezza e rispetto delle norme che regolano l'utilizzo corretto dei sistemi di comunicazione di massa.</p> <p>Riconoscimento di contenuti</p>
--	--	--

	<p>elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente Gsuite) inserendo allegati.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso dell'e-book del libro di testo per accedere a contenuti digitali e test on line.</li> <li>- Riconoscere contenuti pericolosi, fraudolenti nella rete.</li> <li>- Conoscere l'importanza del rispetto del copyright e saper verificare contenuti prima del loro utilizzo.</li> </ul> <p>-----</p> <p><b>Classe 3^</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Conoscere e utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegni, per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.</li> <li>- Creare presentazioni inserendo immagini, audio, video, link.</li> <li>- Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme.</li> <li>- Utilizzare il foglio di calcolo per costruire tabelle, grafici statistici, individuazione dei dati statistici (moda, media, mediana)</li> <li>- Utilizzare software videomaker, elaborazione testi, suoni, immagini e disegno tecnico.</li> <li>- Uso di software di geometria. - Scrivere sequenze di comandi per inventare una storia o un gioco.</li> <li>- Approfondire il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding.</li> <li>- Progettare e realizzare oggetti con stampante 3D.</li> <li>- Realizzare mappe concettuali, quiz, presentazioni con piattaforme on line.</li> <li>- Fruire di video e</li> </ul>	<p>pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, fake news).</p> <p>Procedure per gestire i propri account in funzione della sicurezza (virus e antivirus) e della privacy (password).</p> <p>-----</p> <p>Utilizzo di applicazioni tecnologiche più comuni e relative modalità di funzionamento.</p> <p>Utilizzo di dispositivi informatici di input e output.</p> <p>Utilizzo del sistema operativo, software e app (residenti e/o in cloud), con particolare riferimento ai prodotti anche Open source.</p> <p>Procedure per la produzione e l'elaborazione di testi, dati, immagini e prodotti multimediali.</p> <p>Realizzazione di mappe concettuali, quiz, presentazioni con piattaforme on line.</p> <p>Produzione di artefatti digitali (di livelli di complessità commisurati al livello scolastico), utilizzando i programmi e le modalità operative ritenute più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.</p> <p>Progettazione e realizzazione di oggetti con stampante 3D.</p> <p>Procedure per l'utilizzo della rete Internet per la ricerca di informazioni (motori di ricerca, cloud, e-mail, chat, social network, sistemi di comunicazione mobile, download...).</p> <p>Programmi per il coding e la</p>
--	--	---

	<p>documentari con la supervisione dell'insegnante.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Utilizzare dizionari digitali.</li> <li>- Proteggere i dispositivi.</li> <li>- Proteggere i dati personali e la privacy.</li> <li>- Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale della rete per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, copyright, fake news)</li> <li>- Accedere e consultare il registro elettronico della scuola, download e upload di documenti/ file.</li> <li>- Accedere a classroom ed utilizzare le applicazioni dedicate allo studente di Gsuite.</li> <li>- Utilizzare la posta elettronica per corrispondere tra pari (Account Studente Gsuite) inserendo allegati.</li> </ul>	<p>robotica.</p> <p>Cura dei dispositivi a disposizione.</p> <p>Ambiente Gsuite e sue funzioni.</p> <p>Gestione della posta elettronica.</p> <p>Consapevolezza e rispetto delle norme che regolano l'utilizzo corretto dei sistemi di comunicazione di massa.</p> <p>Riconoscimento di contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, fake news).</p> <p>Procedure per gestire i propri account in funzione della sicurezza (virus e antivirus) e della privacy (password).</p>
--	---	---

## POSSIBILI PERCORSI DA REALIZZARE NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

- Giocare a riconoscere le vocali e i numeri.
- Giochi per imparare a maneggiare il mouse.
- Creare puzzles con immagini, foto o disegni in modo facile e divertente.
- Imparare le vocali, i numeri fino a 10 e i colori in italiano e inglese con l'aiuto dell'insegnante.
- Imparare a riconoscere i tasti direzionali sulla tastiera.
- Giochi di percorsi e labirinti .
- Usare un programma che crea l'illusione di disegnare direttamente sullo schermo del Pc: *scarabocchio (power point)*.
- Usare un programma per colorare un disegno sullo schermo del PC : **(power point)**.
- Imparare a riconoscere i tasti direzionali sulla tastiera.

## POSSIBILI ESEMPI DI INSERIMENTO DEI CONTENUTI E DELLE ATTIVITA' IN AMBITI DISCIPLINARI PER LA SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI 1° GRADO

### ITALIANO E LINGUE STRANIERE

- Produzione digitale di un testo.
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione.
- Realizzazione di ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti.

- Digital Storytelling .
- Dizionari digitali.
- Fruizione di video didattici in rete .
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare.
- Mappe concettuali
- Libri digitali e audiolibri .
- Duolingo e altre App per le lingue straniere.
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli).

#### **STORIA - GEOGRAFIA - SCIENZE**

- Produzione digitale di un testo.
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione.
- Iptestesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti .
- Digital Storytelling.
- Linea del tempo digitale.
- Atlante digitale, Google maps, Google earth, Celestia (planetario).
- Mappe concettuali .
- Fruizione di video didattici in rete.
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare.
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line.

#### **MATEMATICA-TECNOLOGIA**

- Produzione digitale di un testo.
- Strumenti per la raccolta dei dati, calcoli e formule e la loro elaborazione.
- Foglio di calcolo per elaborazione numerica e grafica di dati.
- Mappe concettuali.
- Software specifici .
- Iptestesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti.
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare.
- Fruizione di video didattici in rete.
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line.

#### **ARTE- MUSICA- ED. FISICA - RELIGIONE**

- Produzione digitale di un testo.
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione .
- Lettura di opere d'arte dal web o da libri digitali.
- Progetti musicali e creativi.
- Iptestesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti .
- Mappe concettuali.
- Fruizione di video didattici in rete.
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare.
- Software specifici.
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line.